DIBUJANDO HENTAI

APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO

+ de 18 años

4

$20.00

prohibida su venta a menores

VANGUARDIA EDITORES

SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS

EL ARTE DEL 3D
CABELLO

POSICIONES
DE PERRITO

Clases de color
TONOS DE PIEL 4

TOMO 4
MOVIMIENTO

PARA MAYORES DE 18 AÑOS



¡NO COMPRES ESTA REVISTA!

SI ERES MENOR DE EDAD O SI EL GÉNERO DE PUBLICACIONES ERÓTICAS VA EN CONTRA DE TUS PRINCIPIOS.



AMIGO VOCEADOR:

ESTA REVISTA ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES DE EDAD. DE LA MANERA MÁS ATENTA SE TE INVITA, SUPLICA Y EXIGE QUE NO LA EXHIBAS NI VENDAS A MENORES DE EDAD.
RECUERDA QUE CONSTITUYE UN DELITO.

AMIGO LECTOR

¡CUIDADO! LA REVISTA QUE TIENES EN TUS MANOS POSEE IMÁGENES Y TEXTOS TANTO DE POSES COMO DE ACTOS SEXUALES. SI ESTE TIPO DE INFORMACIÓN VA EN CONTRA DE TU CRITERIO Y PRINCIPIOS MORALES, POR FAVOR, NO LA COMPRES.

ESTA REVISTA DEBE ESTAR EMBOLSADA AL MOMENTO DE SER ADQUIRIDA, DE LO CONTRARIO, POR FAVOR, REGRÉSALA A TU DISTRIBUIDOR.

TÚ TIENES LA LIBERTAD DE COMPRAR O NO ESTA REVISTA.









Movimiento, nuestras vidas se encuentran en constante movimiento, cambiante, nada es igual, lograr captar un movimiento en el dibujo no es fácil, pero es posible. Como dibujantes hacemos uso de ilusiones ópticas, la magia de hacer un trazo que parezca que tiene movimiento es el resultado de no días ni semanas, tal vez de años, logrando descifrar los secretos del lápiz sobre esa nuestra constante enemiga, la hoja en blanco, ya sea en la técnica que sea, tradicional o digital, la satisfacción nos llegará al ver ese trabajo y decir "parece que se mueve".

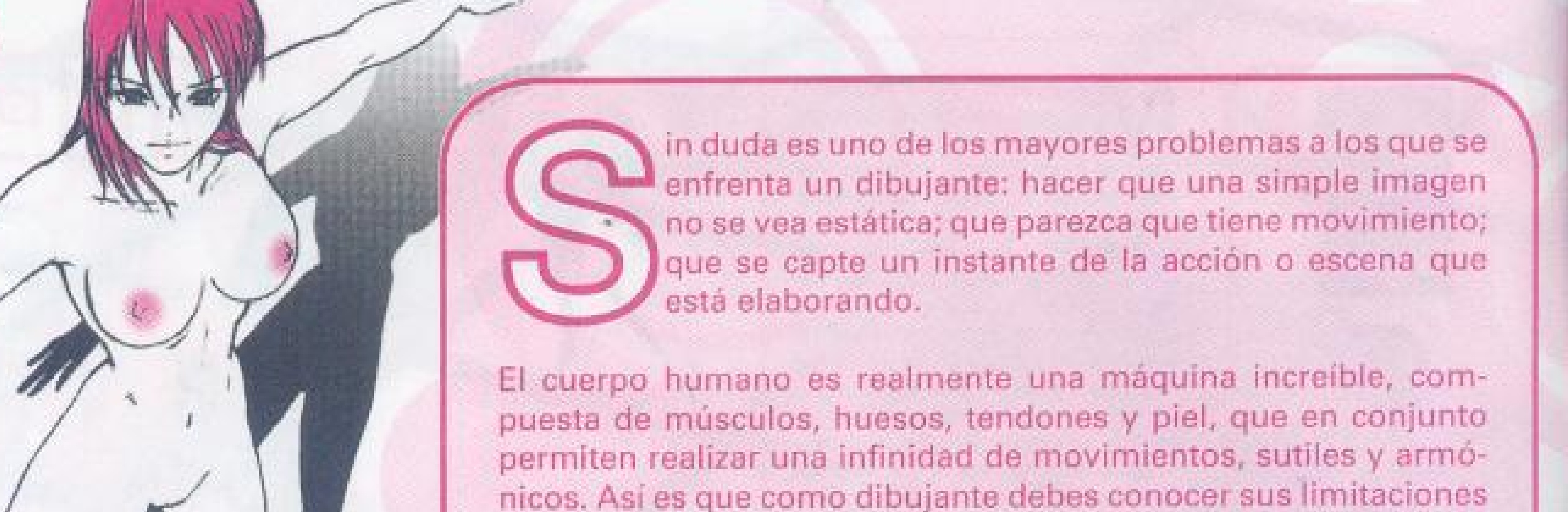
Lo principal es que veas a tu alrededor, porque la inspiración para lograr esa ilustración puede estar a la vuelta de la esquina. Lo principal es que no sueltes la idea y logres plasmarla en esa hoja de papel (o en el monitor de tu computadora, depende como trabajes) así que, ¿qué esperas? Ponte a dibujar.

ÍNDICE

DIBUJANDO HENTAI No. 4 Publicación Quincenal Julio 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 895649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 Impresa en: Editorial Esfuerzo, calle Esfuerzo #16-A, Naucalpan de Juárez, Edo. de México.

MOVIMIENTO

Por Nastienka



Sin duda es uno de los mayores problemas a los que se enfrenta un dibujante: hacer que una simple imagen no se vea estática; que parezca que tiene movimiento; que se capte un instante de la acción o escena que está elaborando.

El cuerpo humano es realmente una máquina increíble, compuesta de músculos, huesos, tendones y piel, que en conjunto permiten realizar una infinidad de movimientos, sutiles y armónicos. Así es que como dibujante debes conocer sus limitaciones y su extraordinaria versatilidad. El movimiento no es sencillo de captar, pero se puede plasmar, haciendo uso de ilusiones ópticas que darán la impresión de movimiento.

Principalmente conocemos el movimiento como un cambio de posición de los cuerpos, describiendo una trayectoria; definiendo esta trayectoria logramos ver el movimiento, pero ¿cómo lograrlo en un dibujo?

Esto no es sencillo, pero podemos lograr plasmarlo como ya mencioné. Antes hacemos uso de las ilusiones ópticas, además de algo que se llama perspectiva; cuando se aplica al cuerpo humano definimos la perspectiva como un escorzo.

Escorzo es el término usado para referirnos a un cuerpo en posición oblicua o perpendicular a nuestro nivel visual, dando la impresión de la cercanía de algunas partes del cuerpo mientras otras parecen alejarse más de nosotros, aprovechando el volumen que tiene el cuerpo (posteriormente veremos más a fondo este tema).

CABELLO

SENOS

POSICIÓN DEL CUERPO

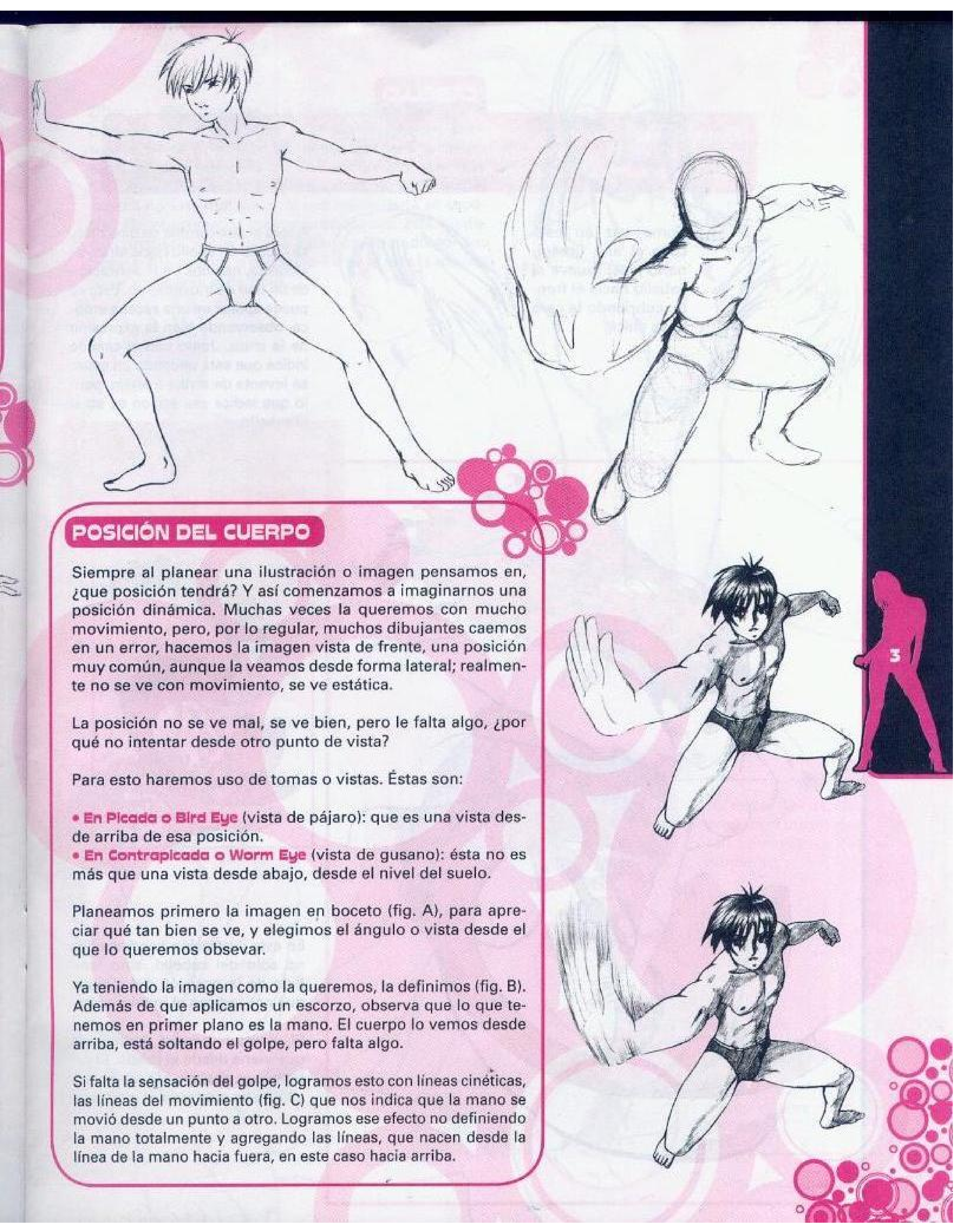
ELEMENTOS QUE DEFINEN EL MOVIMIENTO

Para el dibujo usaremos algunos elementos que son muy fáciles de aplicar y darán la impresión del movimiento. Estos elementos son:

- **POSICIÓN DEL CUERPO**
- **EL CABELLO**
- Y en el caso del hentai un elemento muy importante, **LOS SENOS**

El manejo correcto de estos tres sencillos elementos nos ayudará a dar movimiento a las ilustraciones que haces.





POSICIÓN DEL CUERPO

Siempre al planear una ilustración o imagen pensamos en, ¿que posición tendrá? Y así comenzamos a imaginarnos una posición dinámica. Muchas veces la queremos con mucho movimiento, pero, por lo regular, muchos dibujantes caemos en un error, hacemos la imagen vista de frente, una posición muy común, aunque la veamos desde forma lateral; realmente no se ve con movimiento, se ve estática.

La posición no se ve mal, se ve bien, pero le falta algo, ¿por qué no intentar desde otro punto de vista?

Para esto haremos uso de tomas o vistas. Éstas son:

- **En Picada o Bird Eye** (vista de pájaro): que es una vista desde arriba de esa posición.
- **En Contrapicada o Worm Eye** (vista de gusano): ésta no es más que una vista desde abajo, desde el nivel del suelo.

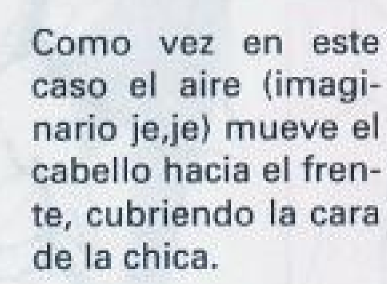
Planeamos primero la imagen en boceto (fig. A), para apreciar qué tan bien se ve, y elegimos el ángulo o vista desde el que lo queremos obsevar.

Ya teniendo la imagen como la queremos, la definimos (fig. B). Además de que aplicamos un escorzo, observa que lo que tenemos en primer plano es la mano. El cuerpo lo vemos desde arriba, está soltando el golpe, pero falta algo.

Si falta la sensación del golpe, logramos esto con líneas cinéticas, las líneas del movimiento (fig. C) que nos indica que la mano se movió desde un punto a otro. Logramos ese efecto no definiendo la mano totalmente y agregando las líneas, que nacen desde la línea de la mano hacia fuera, en este caso hacia arriba.

CABELLO

Otro elemento es el cabello, que nos llega a indicar el movimiento aunque el cuerpo se vea estático. Es un elemento maleable, que está sujeto a los elementos, como el agua y el aire; ésta será una herramienta que tú debes aprender a aprovechar.



Como vez en este caso el aire (imaginario je,je) mueve el cabello hacia el frente, cubriendo la cara de la chica.

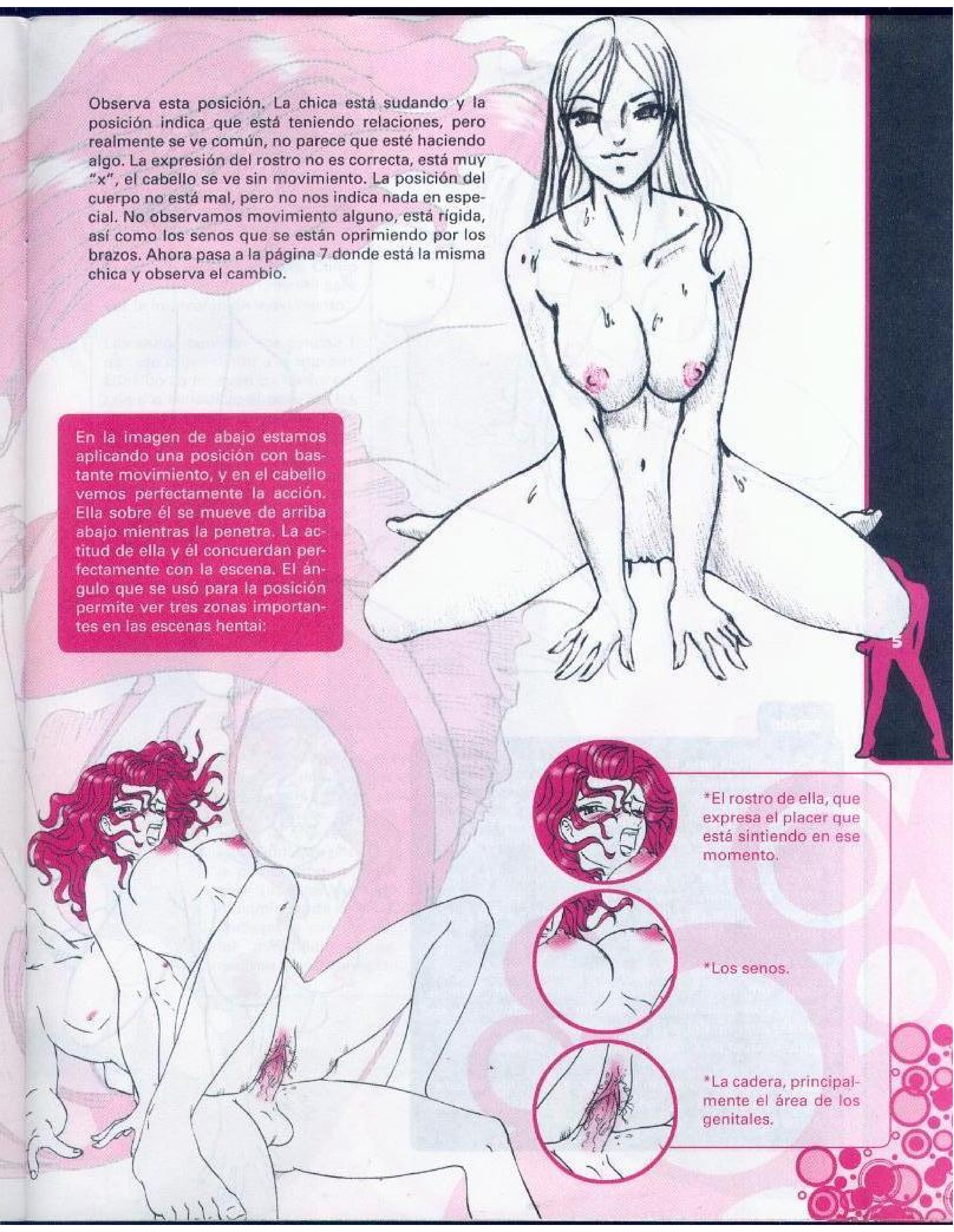


Ahora el aire cambia de dirección, se mueve el cabello hacia atrás, se alborota, eso nos da la sensación de un tipo de movimiento. Esto se puede aplicar en una escena erótica, observando bien la expresión de la chica. Junto con el cabello indica que está teniendo un coito; se levanta de arriba a abajo, pero lo que indica esa acción es en sí el cabello.



En esta ilustración hacemos uso no sólo del cabello, sino también de la posición del cuerpo, que nos indican el movimiento.

El cuerpo parece indicarnos que viene desde el fondo. El cabello nos reafirma la dirección, ya que va contraria al cuerpo.



Observa esta posición. La chica está sudando y la posición indica que está teniendo relaciones, pero realmente se ve común, no parece que esté haciendo algo. La expresión del rostro no es correcta, está muy "x", el cabello se ve sin movimiento. La posición del cuerpo no está mal, pero no nos indica nada en especial. No observamos movimiento alguno, está rígida, así como los senos que se están oprimiendo por los brazos. Ahora pasa a la página 7 donde está la misma chica y observa el cambio.

En la imagen de abajo estamos aplicando una posición con bastante movimiento, y en el cabello vemos perfectamente la acción. Ella sobre él se mueve de arriba abajo mientras la penetra. La actitud de ella y él concuerdan perfectamente con la escena. El ángulo que se usó para la posición permite ver tres zonas importantes en las escenas hentai:

*El rostro de ella, que expresa el placer que está sintiendo en ese momento.

*Los senos.

*La cadera, principalmente el área de los genitales.



SENOS

Los senos de una mujer son lo primero que notan los varones, aunque se hagan y digan que no, jeje, pues son parte de la morfología femenina. Siempre unos senos bien dotados se relacionan con fertilidad, abundancia y eso en el hentai es algo importante.

Muchos artistas del género hentai gustan de hacer senos muy, muy, muy grandes, que se pueden manosear, chupar y pellizcar. Esto les ayuda a dar cierto movimiento a las escenas.

Los senos no son esferas sólidas que sobresalen del tórax femenino, ya que suelen ser de consistencia suave con volumen, que se mueven de forma independiente uno del otro (para mejor información consulta la *Guía de Dibujo Hentai No. 1*: Senos).

En la forma que puedan mostrarse de frente, acostadas o dejando los senos colgados; en cualquiera de estos casos éstos tendrán movimiento.

Veamos la diferencia, la chica se ve completamente distinta, estamos usando la misma posición, pero se agregaron algunos cambios. Lo primero que notarás es la expresión del rostro, sus mejillas sonrojadas parecen estarlo disfrutando, además de que está haciendo la cabeza hacia atrás.

El cabello está alborotado. Como vez, es un elemento muy útil para dar la impresión de movimiento.

Los senos también nos ayudan a dar ese movimiento a la imagen. Ellos no se mueven de forma paralela o simétrica; el peso de los mismos los hace subir y bajar, es el toque que le da la sensualidad.

Un elemento más que se agregó, si eres buen observador, son las líneas cinéticas que indican el movimiento; se ubicaron principalmente en los senos.

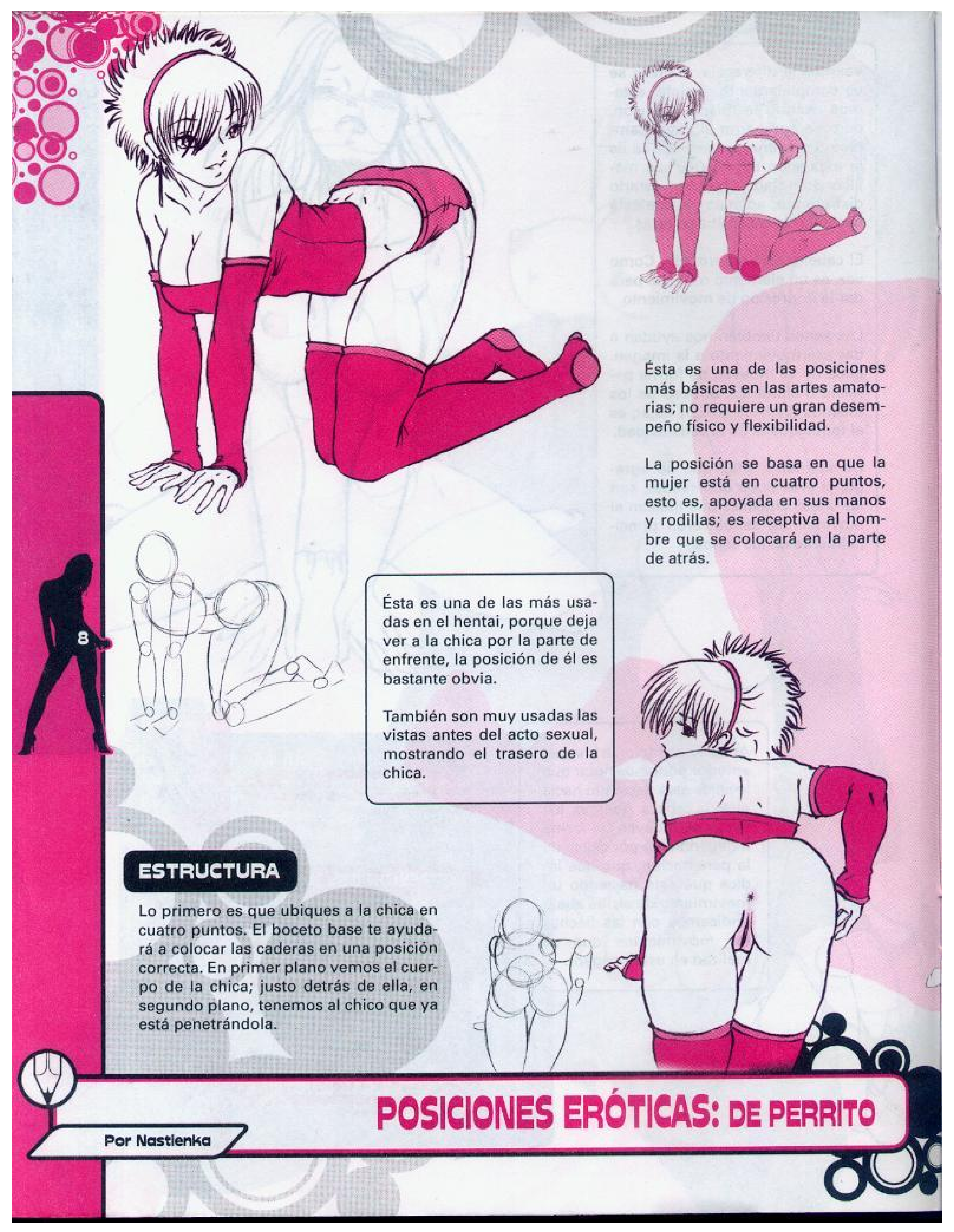
Analizando mejor la imagen anterior podemos notar que la chica está haciendo hacia atrás la cabeza. Además, los senos se mueven de forma independiente por causa de la penetración, que nos indica que está haciendo un movimiento de arriba abajo (indicamos con las flechas los movimientos que se realizan en esta imagen).

MOVIMIENTO CABELLO

EXPRESIÓN DEL ROSTRO

MOVIMIENTO SENOS

LÍNEAS CINÉTICAS



Ésta es una de las posiciones más básicas en las artes amatorias; no requiere un gran desempeño físico y flexibilidad.

La posición se basa en que la mujer está en cuatro puntos, esto es, apoyada en sus manos y rodillas; es receptiva al hombre que se colocará en la parte de atrás.

Ésta es una de las más usadas en el hentai, porque deja ver a la chica por la parte de enfrente, la posición de él es bastante obvia.

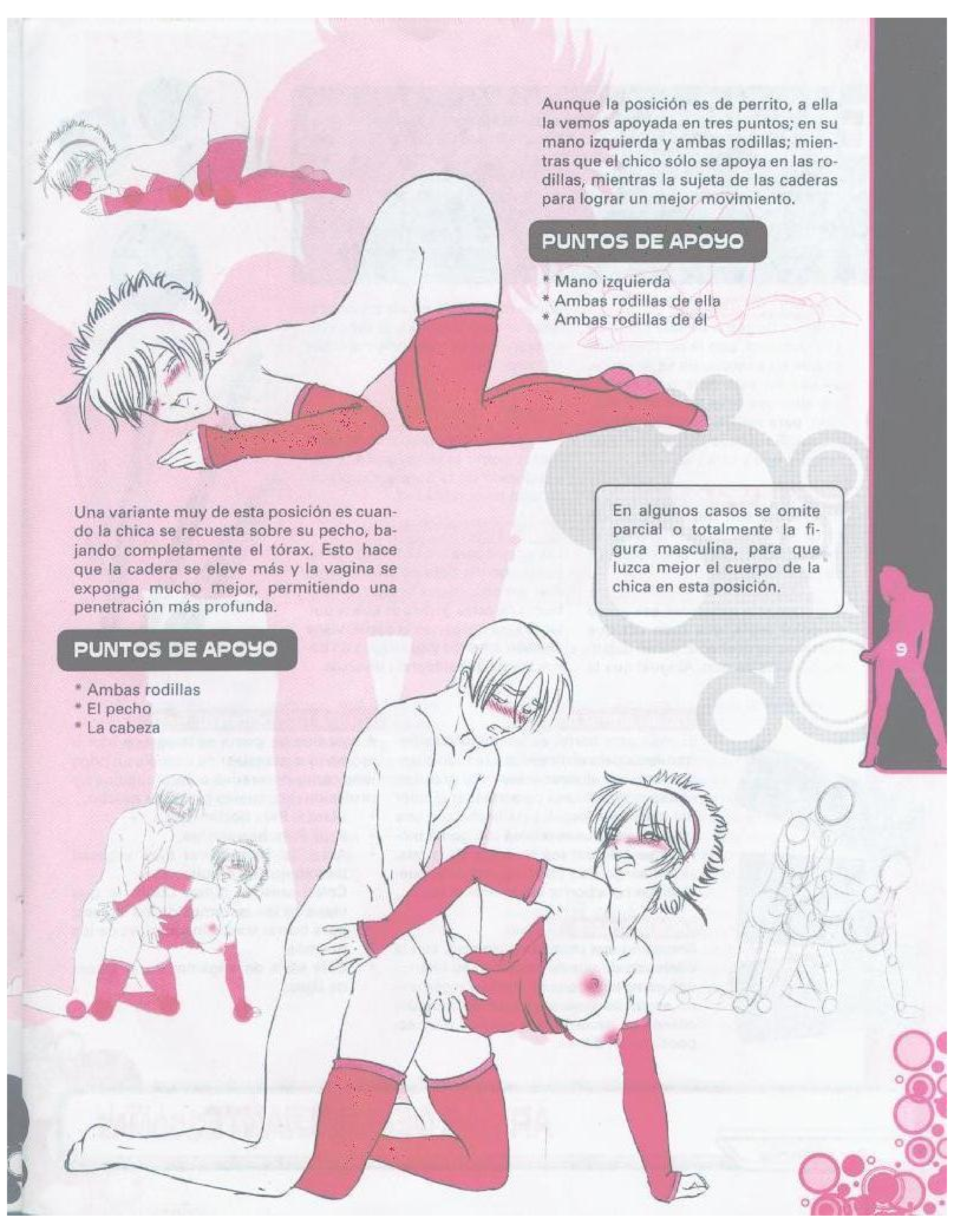
También son muy usadas las vistas antes del acto sexual, mostrando el trasero de la chica.

ESTRUCTURA

Lo primero es que ubiques a la chica en cuatro puntos. El boceto base te ayudará a colocar las caderas en una posición correcta. En primer plano vemos el cuerpo de la chica; justo detrás de ella, en segundo plano, tenemos al chico que ya está penetrándola.

POSICIONES ERÓTICAS: DE PERRITO

Por Nastienka



Aunque la posición es de perrito, a ella la vemos apoyada en tres puntos; en su mano izquierda y ambas rodillas; mientras que el chico sólo se apoya en las rodillas, mientras la sujeta de las caderas para lograr un mejor movimiento.

PUNTOS DE APOYO

* Mano izquierda
* Ambas rodillas de ella
* Ambas rodillas de él

Una variante muy de esta posición es cuando la chica se recuesta sobre su pecho, bajando completamente el tórax. Esto hace que la cadera se eleve más y la vagina se exponga mucho mejor, permitiendo una penetración más profunda.

PUNTOS DE APOYO

* Ambas rodillas
* El pecho
* La cabeza

En algunos casos se omite parcial o totalmente la figura masculina, para que luzca mejor el cuerpo de la chica en esta posición.

ARMAS DEL DIBUJANTE: GOMAS

Por Nastienka

Entre los utensilios de trabajo del dibujante está una muy importante, la goma. Así como son necesarios los lápices, lapiceros, etcétera, la goma es un ayudante útil, con la que el dibujante puede eliminar las líneas que sobran o los errores.

Su uso va desde borrar la línea después de entintar, rebajar el tono del lápiz, o bien para definir zonas de brillo.

Existen distintos tipos de gomas, que podemos usar para distintas tareas durante el proceso del dibujo.



*GOMA MOLDEABLE

Este tipo de goma es muy parecida a la plastilina, con la característica de que no ensucia, no se deshace. Se usa no sólo para borrar errores, sino que sirve también, y muy bien, para rebajar la tonalidad del dibujo. Se limpia fácilmente estirándola una y otra vez.

*GOMA DE MIGAJÓN O DE PAN

Se elabora con miga de pan. Se recomienda su empleo cuando se trata de borrar superficies grandes de texto o dibujo.

Seguramente recuerdas esa goma de color sepia, que cada vez que borrabas se deshacía, como dejando boronas de pan. Al igual que la goma moldeable es ideal para rebajar el tono del lápiz, el único inconveniente es que suele manchar en ocasiones.

*GOMA DE PLÁSTICO DURO

Esta goma no se deshace tan fácilmente como la de migajón, y dependiendo de la dureza del plástico será su durabilidad.

*GOMA PARA TINTA

Las gomas para tinta son más duras, puesto que la tinta es un elemento más penetrante que el lápiz; el problema de estas gomas es que al quitar la tinta desgarran el papel. Viene en color amarillo y se emplea en borrar trazos de estilógrafo diversos.

*COJÍN BORRADOR

El cojín para borrar es una ingeniosa herramienta para el dibujo, sobre todo cuando necesitas abarcar áreas muy grandes; se usa más que nada para atenuar el color del lápiz en el papel. Está hecho con una bolsa de tela suave rellena con goma molida que sale por los espacios de la tela; sin embargo, este tipo de goma no la puedes usar para borrar totalmente el lápiz.

*PORTAGOMAS

Son como una especie de lapicero, con la diferencia de que se coloca en su interior una goma larga, que se puede ir recorriendo según se vaya gastando. Es muy útil cuando se necesita borrar áreas muy específicas del dibujo.

*GOMA DE BORRAR DE NATA

A este tipo de goma se le agrega olor u aroma (o sustancias) de nata. Es un poco más como decorativa o para trabajos no profesionales; suelen manchar mucho.

- Blanca: Para borrar lápiz.
- Azul: Para borrar tinta.
- Amarilla: Para borrar tinta especial de trabajos de arquitectura.
- Color carne a rojiza: Como la que viene en los extremos de los lápices; para borrar trazos incorrectos de los mismos.
- Café clara de migajón: Borra trazos de lápiz.

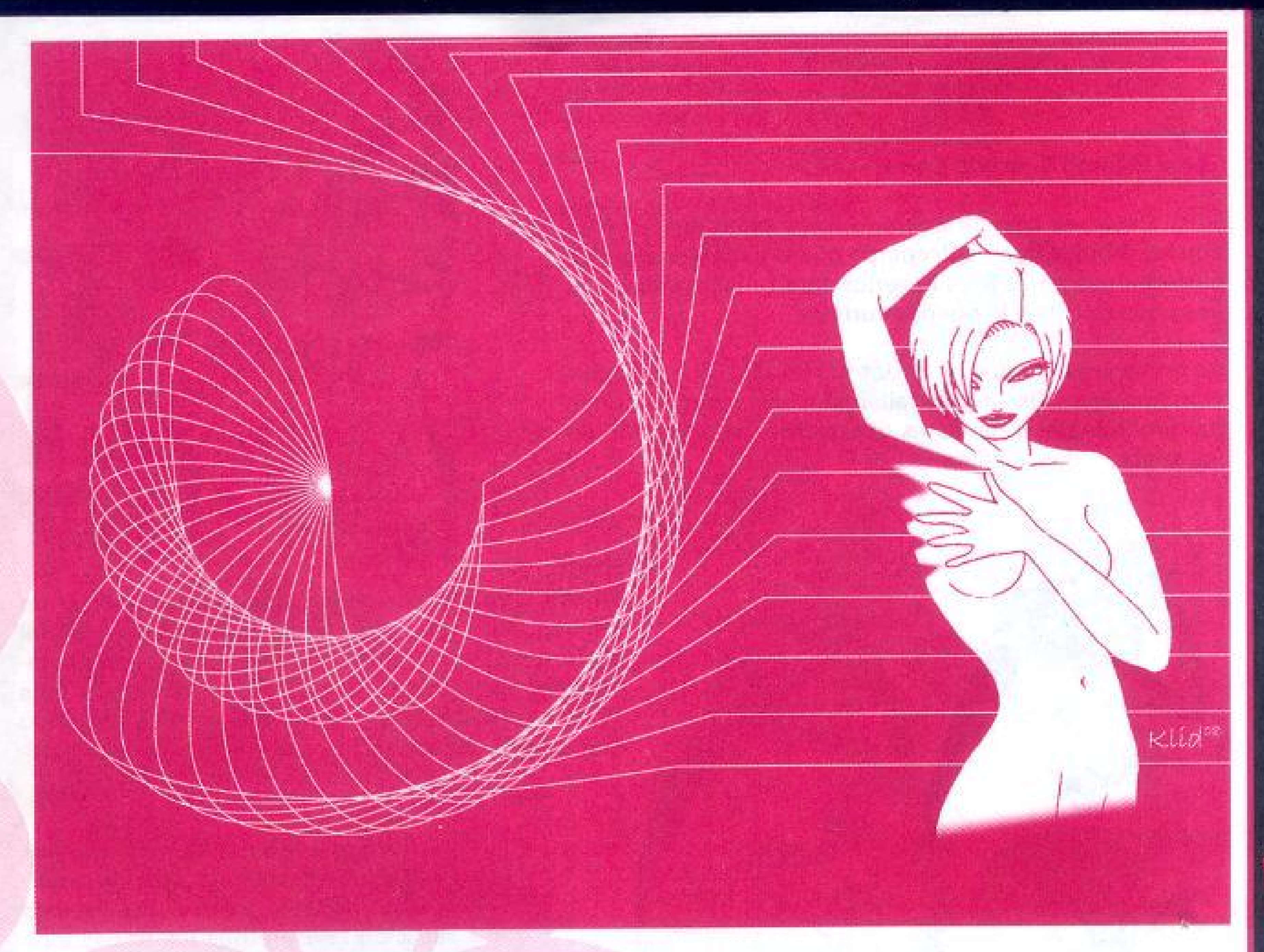


IMAGEN ORIGINAL

¡Hentai Pervers!, envíenos, qué es lo que hacen con sus dibujos, lo que sea, no importa si los usan como servilleta, denle valor a su trabajo, nos daría gusto saber qué hacen con sus obras de arte hentai, a la siguiente dirección:

Salvador Díaz Mirón
No. 158 Col. Santa
Ma. La Ribera, 06400
México, D.F.
Tel: 1323•0100

Moshi moshi! Amigos y amigas dibujantes, hentai o no, jeje...

Existen muchas aplicaciones que puedes encontrar para tus dibujos, encontrarles un buen uso es importante, porque ves que sí vale la pena hacerlos y dedicarles tiempo. En esta ocasión hice una chava que se utilizó para hacer un wallpaper, o protector de pantalla para tu monitor. Modifica, agrega color y fondo a la ilustración. Puedes usar programas como Corel Draw o bien Photoshop. O en todo caso si gustas del trabajo manual, pues haz todo en la ilustración. Con esta técnica puedes tener una apariencia muy original en tu PC y sentirte dibujante de las grandes ligas.

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

César Ricardo Saucedo Cortez

Hola, César, es muy grato ver que ya están aplicándose con los dibujos hentai. Recuerda que si hacemos algunas correcciones no es para hacerlos sentir mal, es para que veas qué te falla y lo puedas corregir.

Lo primero es ver que no andas tan perdido en la proporción humana, pero aún te fallan algunas cosas, el principal problema que tienes es que pierdes la ubicación de los senos, y de la cadera.



En esta otra imagen parece que querías realizar un escorzo, pero los hombros no los ubicaste bien, el brazo quedó muy corto. Recuerda tomar como referencia el ombligo. Procura hacer la cintura más estrecha, eso hace la imagen más estética haciendo que luzca la cadera.



En éste se notó una mejoría en tu trazo. El problema es que el cuerpo se fue muy a la izquierda con respecto a la cabeza. Definiste la cintura, pero se te olvidó marcar la zona de las costillas, esto hizo que la cadera se elevara demasiado y el brazo quedó otra vez corto.

Seguramente guiándote por esto verás que al realizar el dibujo de nuevo notarás un cambio, pero lo tienes que hacer tú porque si cualquier colaborador de la revista lo hace tu trazo se contamina y ya no sería tuyo... esperamos la evolución de tu trabajo, hasta luego.



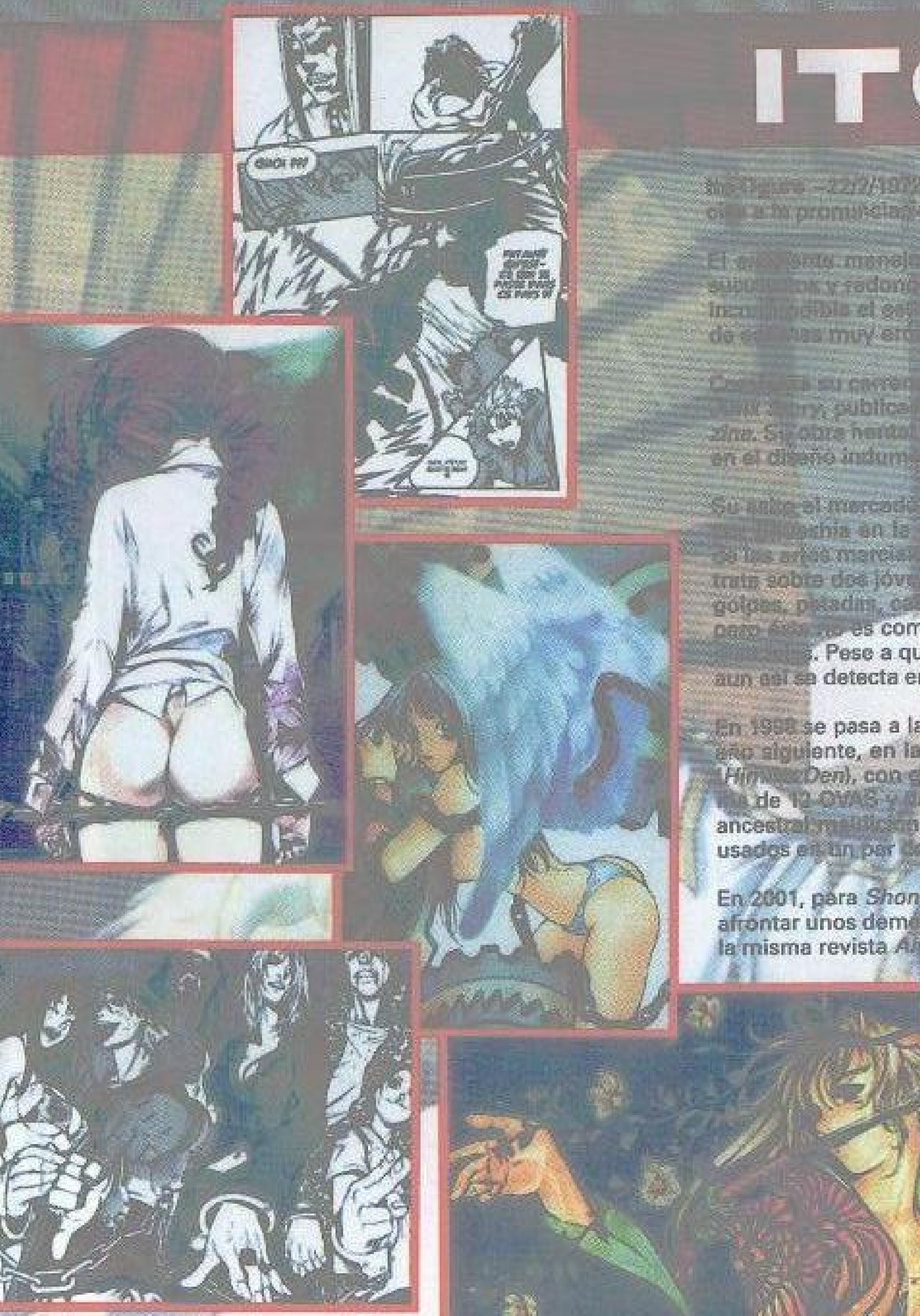
Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo haremos saber. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Sólo manda el trabajo que quieras que nuestros expertos revisen a cualquier de las siguientes direcciones: Revista *Dibujando Hentai* Salvador Díaz Mirón No. 156 Col. Santa María La Ribera Del. Cuauhtémoc, C.P. 06400, México D. F. dbhentai@vanguardiaeditores.com. Y nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono y correo electrónico. Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad Resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 píxeles, imagen a color en RGB, imagen en blanco y negro en grayscale.

ITO OGURE

Ito Ogure –22/7/1972– nació en Hyuga, prefectura de Miyazaki, Japón. Su seudónimo es Oh! Great, gracias a la pronunciación de su nombre: OGURE-ITO.

El excelente manejo de la anatomía femenina, que se caracteriza por los cuerpos esculturales y esos suculentos y redondeados senos, así como la combinación de escenas de peleas, hacen muy atractivo e inconfundible el estilo de Ito Ogure agregando humor a sus expresivos dibujos, sobre todo al hacer uso de escenas muy eróticas y de toque ecchi que no pueden faltar en sus mangas.



Comienza su carrera como mangaka dibujando hentai y doujinshis, en obras como *Engine Room*, *Five* y *Junk Story*, publicadas a mediados de los años noventa por la editorial Hot Milk en la revista *Core Magazine*. Su obra hentai más conocida es *September Kiss* y su serie *Silky Capillaries*. También ha participado en el diseño indumentario del juego *Tekken 5* para PS2.

Su salto al mercado más comercial se produce en 1997 con *Del cielo al infierno* (*Tenjo Tenge*), publicada por Shueshia en la *Ultra Jump*. Una combinación de los manga de ambiente estudiantil con el género de las artes marciales, con una serie televisiva de 24 episodios y una OVA a modo de secuela. *Tenjo Tenge* trata sobre dos jóvenes busca pleitos cuya vida se basa en haber conquistado 99 colegios a través de los golpes, patadas, cabezazos, etcétera. Y para festejar, eligen Todo Gakuen como su colegio número 100, pero éste no es como cualquier otro, ya que fue fundado con la principal intención de enseñar las artes marciales. Pese a que ésta y las siguientes producciones de Oh! Great irían destinadas al público juvenil, aun así se detecta en ellas su influencia del género hentai del que procedía.

En 1998 se pasa a la editorial Tokuma, en cuya revista *Shonen Captain* publica *Burn-up Excess & W*, y al año siguiente, en las páginas de *Dragon Magazine* de Kadokawa, lleva al manga *La leyenda de Himiko* (*Himiko Den*), con guión de **Kou Miasaka**, basado en unos personajes que diseñó para una serie de anime de 12 OVAS y un videojuego, cuya protagonista es una adolescente huérfana que debe afrontar una ancestral maldición desencadenada a través de un espejo roto. Los diseños para *Himiko Den* han sido usados en un par de libros de arte.

En 2001, para *Shonen Magazine* de Kodansha, lanza *Majin Devil*, sobre un aplicado estudiante que debe afrontar unos demonios surgidos de un virus. Dos años después, concluido este último manga, crea para la misma revista *Air Gear*, centrada en un deporte futurista llamado *Air Trek*.

Air Gear está por superar los 20 tomos. Con un dibujo que ya sobrepasa lo excelente con trazos simples, precisos y humor. Cada personaje es único, en su diseño, personalidad y estilos de pelea. La trama parecerá simple, pero no lo es, ya que engancha al lector dejándolo con ganas de leer más y más.

* Engine Room
* 5 -Five-
* Junk Story
* Burn-Up Excess & W -Kobou no Kizuna
* Tanjo Tenge 1998 género seinen y consta de 14 tomos
* Himiko-Den ~Koikai~ Gakumo no Akira 1999
* Majin Devil 2001 consta de dos tomos
* Air Gear 2003 género shonen, consta de siete tomos



[illegible]	C-19	M-22	Y-30	K-0
c9815a	C-25	M-46	Y-65	K-4
b05908	C-29	M-67	Y-97	K-17
a76940	C-34	M-57	Y-73	K-16
975222	C-35	M-66	Y-87	K-26
895745	C-42	M-61	Y-64	K-27
55210a	C-45	M-78	Y-90	K-59

Han escuchado decir: ¿Morenaza de fuego? Pues ahora le toca este tono de piel. Sé que es muy raro ver a este tipo chicas en el hentai, pero seria algo fuera de lo común tener como protagonista a una chica de color en un hentai, ¿no lo creen?

En este caso deben tomar en cuenta que hay diferentes tonalidades de tez morena. Hay morenas claras, apiñonadas y piel oscura. Nosotros te presentamos la piel oscura porque de acuerdo con las tonalidades puedes sacar los colores claros, dependiendo del porcentaje en cuanto a saturación en el color. Checa bien que en las sombras se usaron tonalidades muy oscuras, pero no se llegó al negro completamente. Fíjate en los valores en CMYK y las claves de color que te proporcionamos. Practica muchísimo los tonos de piel y, PERVERSOS TRAZOS.

CLASES DE COLOR: PIEL MORENA

Por Zayuri Kyoto

¡QUÉ MUJER... AVENTURERA!

Por R. H. Cristóbal



Esta chica no va a esperar el momento en que te atrevas a invitarla a cenar. Lo más seguro es que ella te invite un fin de semana a alguna excursión, donde de seguro te obligará a tener sexo mientras caen en el parapente.

Este tipo de chica es un tanto "masculina" y hasta cierto punto de complexión fuerte.

El uso de estos personajes en un manga puede ser muy divertido si su contraparte masculina es un flacucho estilo Shinji, el cual disfruta cuando su "mujercita" lo defiende o al contrario ponerla con un súper macho, para ver quién de los dos puede más en cuestiones carnales.

A estos personajes se les dota de más credibilidad si les ponen accesorios adecuados, como lo es una moto o un morral de viajero con sleeping bag o una cangurera (modelo moderno) donde lleva navajas, brújulas y cosas así.

En este caso ya casi estamos hablando de Lara Croft.

COLORES CARACTERÍSTICOS

Para denotar un temperamento fuerte es casi obligatorio usar rojo o negro, ya que estos colores son por excelencia los representantes de este tipo de elementos.

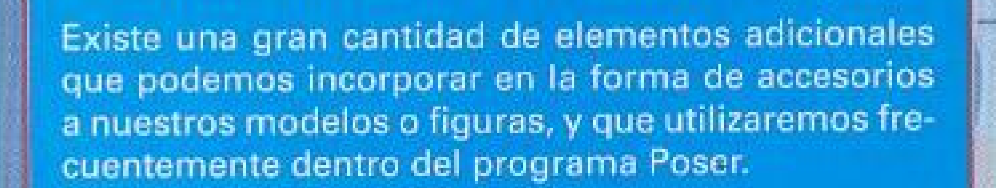
GAMAS

Pueden ser varias aunque hay unas especificas que enmarcan a la perfección a nuestra chica aventurera.

Según el libro de *Psicología del color*, escrito por **Eva Heller**, la gama de "la diversión" comprende el naranja mezclado con el amarillo y el rojo; y "la excitación" tiene rojo, naranja, morado y amarillo.

Si lo que deseas es hacer un personaje poderoso, entonces diseña a tu personaje usando negro, dorado y rojo en proporciones similares.

Nota: El orden en que menciono los colores es importante, el que va primero es el que dominará sobre los otros.



Existe una gran cantidad de elementos adicionales que podemos incorporar en la forma de accesorios a nuestros modelos o figuras, y que utilizaremos frecuentemente dentro del programa Poser.

Esto con el motivo de enriquecer el aspecto visual en cualquiera de nuestros trabajos futuros.

Hay muchas cosas extra disponibles para usar, pues prácticamente encontramos que cualquier cosa existente ya ha sido creada en 3D, empezando por algunas tan comunes como suele ser la ropa, zapatos, casas o muebles hasta llegar a otras tantas que probablemente ni imaginar podríamos en este momento.

Dentro de todo este universo no se deben olvidar esos objetos indispensables como el cabello, de uso obligado por la estética que proporcionará a nuestras figuras si son humanas.

Se encuentran muchos tipos de cabello a lo largo de la red, en páginas independientes o sitios de alguna comunidad. Gran cantidad de éstos para su descarga gratuita, en la mayoría de los casos algunos de los más complejos, suelen ponerse en venta casi siempre por Webs comerciales de 3D.

TRES DIMENSIONES DE EROTISMO: CABELLO

Por JOSÉ LUIS BELMONT



Sin importar cuál tipo se prefiera utilizar (pues tanto los realistas, como los de estilo "anime" gustan mucho) importante saber que por lo común vamos a encontrarnos en su inmensa mayoria dos tipos de cabello base. Aunque no por eso son las únicas opciones, pero sí las más aceptadas y fáciles de utilizar.

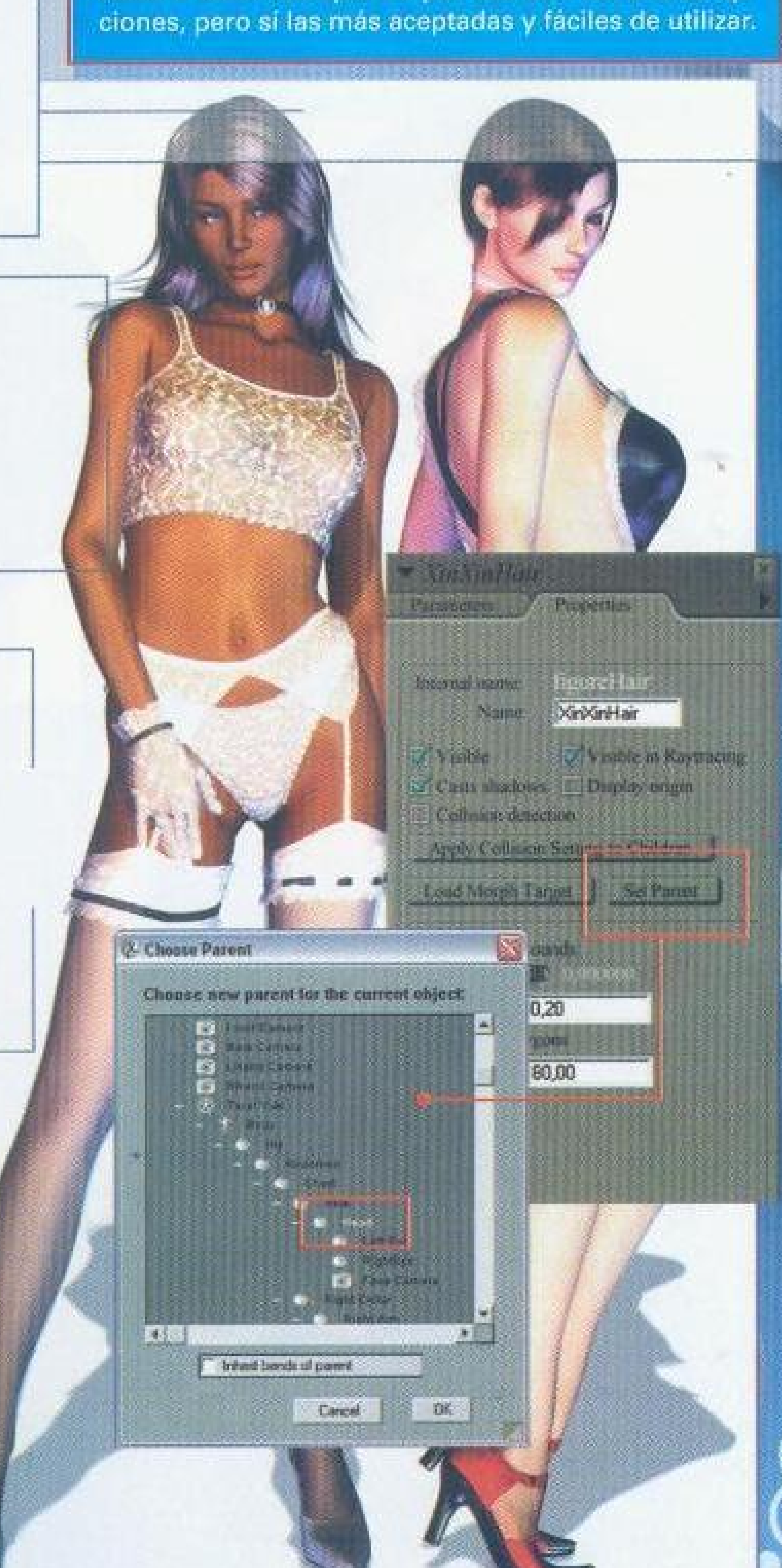
El primero de ellos está en la clase conocida como "Prop", que son complementos fáciles de ajustar e incluir en nuestra escena, así como fijarse a alguna figura con base en ciertos parámetros. Esto dictará la posición y los ejes donde deberá conservar su lugar si así lo requerimos.

Emparentar un accesorio al modelo principal es fácil de hacer, sólo hay que dar un doble clic sobre nuestro Prop. Al abrirse la ventana correspondiente (la identificarás ya que tiene el nombre del objeto), busca y selecciona la opción "Set Parent".

Esto nos mostrará una pestaña gris donde veremos la lista de todas las partes contenidas en nuestra figura principal (la cual puede hacerse más grande, dependiendo de cuantos objetos y Props lleguemos a tener en nuestra escena).

Basta con buscar la pieza a la cual queremos fijar nuestro Prop, y darle OK; en este caso al ser cabello lógicamente será la cabeza (Head).

Todos los Prop siguen esta sencilla rutina aunque hay varios que ya se ajustan por sí solos; en caso de querer lo contrario basta con escoger "Inheriti bends of parents" para desligar.



3D



Regresando al cabello, por lo general este tipo en concreto resulta buena opción. No requieren más que ligeras correcciones en algunos vértices y su manipulación es muy sencilla. Cabe mencionar que su poco peso en memoria resulta muy benéfico (cuando se abre algún elemento, el programa Poser almacena en la memoria de la PC todas las texturas. Lo cual al páso de un rato ocasiona que ésta pueda alentarse con la cantidad si es que ya hay muchos objetos y no se tiene la suficiente). En realidad son muy útiles para escenas algo más estáticas.

La parte mala en estos modelos es que justamente sacrifican opciones importantes debido a su poco peso, lo cual básicamente los hace un "Mesh" rígido en su totalidad, y rara vez llegan a existir actualizaciones al respecto.

Algunos también presentan el problema de no tener un mapa "BUMP", que es una textura anexa sobrepuesta. Ésta ayuda dando la sensación de profundidad en las texturas, lo que hace difícil u ocasionalmente imposible su uso con otro sistema de render como es "Firefly".



Por otro lado, los tipo de cabello ajustables (Conforming Hair) son en sí mismos una figura completa, ya que contienen muchísimas veces tantas o quizá más opciones que otros modelos, por lo cual llegan a ser en verdad pesadas.

Desde luego, este peso se debe a que todas las variantes son cubiertas, uno encuentra Morphs (checa los números anteriores) para controlar el largo de cada parte en el cabello, alto, ancho del cráneo, en fin incluso hacia qué parte se moverá dependiendo de la dirección en que un viento imaginario lo empuje (muy útil en una animación).

Casi siempre vienen con un buen número de texturas para variar el color, y por supuesto, un elaborado mapeo BUMP que trabajará sin problema, incluso al importar dentro de otros programas (Vue, 3D Studio, Carrara, etcétera).

Poses PRE, diseñadas para acomodarlo, vienen obligadamente en el paquete, y lo más importante, un amplio soporte del vendedor por si hay que hacer actualizaciones en un futuro. El cabello puede aportar una gran sensación de movimiento en nuestros renders, por lo que conviene tomarse el tiempo practicando con estos dos tipos si es que tienes la oportunidad de conseguir cualquiera de ellos.



Julia LaForeze

Julia Laforeze
Castlevania: Curse of Darkness

Origen: Valachia Area, Romania
Madre/Padre: Desconocidos

Julia Laforeze es una sexy chica que aparece en el juego de *Castlevania: Curse of Darkness.* Se le aparece por primera vez al protagonista del juego, Héctor, en la zona de Balijhet Mountains, en donde vive. Ella es una bruja y él nota su gran parecido con su difunta esposa Rosaly. Este personaje no lo puedes usar, pero te puede ayudar vendiéndote items y cuidando tus criaturas, en su casa. Ella se dispone a ayudar a Héctor en lo que pueda y necesite, enamorándose al final.

Es en una batalla en Town of Cordova donde Héctor se entera de que Julia es la hermana de Isaac.

Ya en las montañas, Julia le preguntó a Héctor que qué haría ahora. Él tendría que encontrar algún lugar para poder vivir en paz. Julia le dijo que no había necesidad de buscar ese lugar, ya que él podría quedarse y vivir con ella, lo que Héctor se le hizo una excelente idea. Ahora Héctor podría comenzar de nuevo su vida.

¿Te gusta dibujar fanart hentai de las chicas de los videojuegos? Aquí te daremos la oportunidad de mostrar tus habilidades al mundo. En cada número publicaremos a una chica famosa de algún videojuego y seleccionaremos el mejor fanart que nos haya llegado de ella. El tiempo es poco y el reto es alto, así que afila tus lápices y manda lo antes posible tu trabajo a la dirección de correo electrónico: dbhentai@vanguardiaeditores.com Sólo los mejores serán los publicados.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad Resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 pixeles, imagen a color en RGB.

SIGUIENTE NÚMERO REIKO HINOMOTO DE RUMBLE ROSES

Por Aurak

Hablar de manga, cómic, historieta o tebeo es hablar de movimiento en viñetas, por algo se le conoce como arte secuencial.

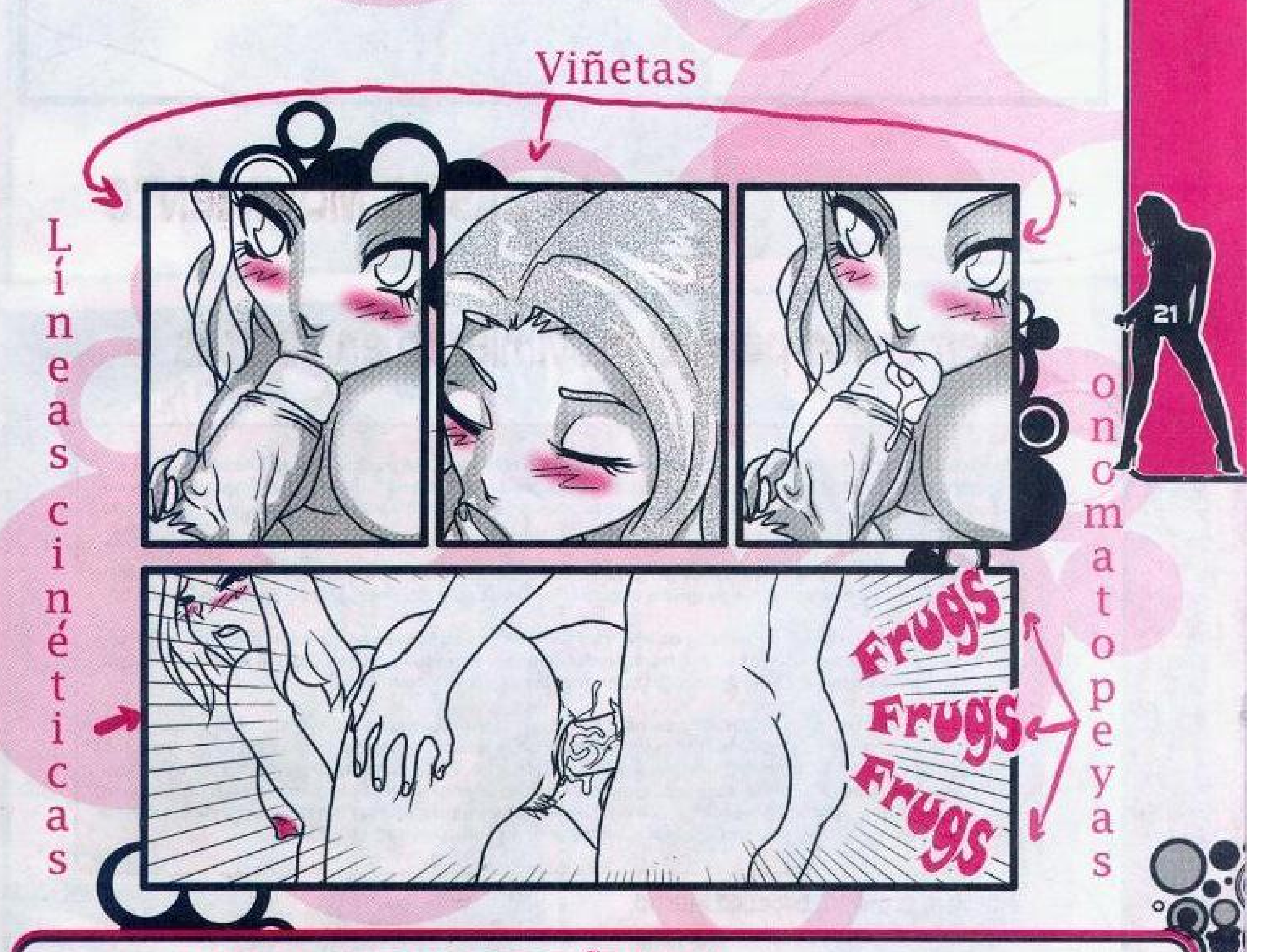
En el hentai es muy importante la existencia de movimiento, apoyado de onomatopeyas, líneas cinéticas y cambios de encuadres con toma fija o angulosas perspectivas. Esto será más fácil de entender si vamos por partes:

Viñetas: Comúnmente son cuadros, se puede jugar con la disposición de éstos para simular efectos cinematográficos como el desplazamiento de una persona por un corredor.

Puedes formar tres o cuatro viñetas de manera horizontal para mostrar cómo una chica fogosa disfruta de un miembro duro y mojado. Con la ayuda de estas cuatro viñetas puedes mostrar el vaivén o incluso el momento de la eyaculación.

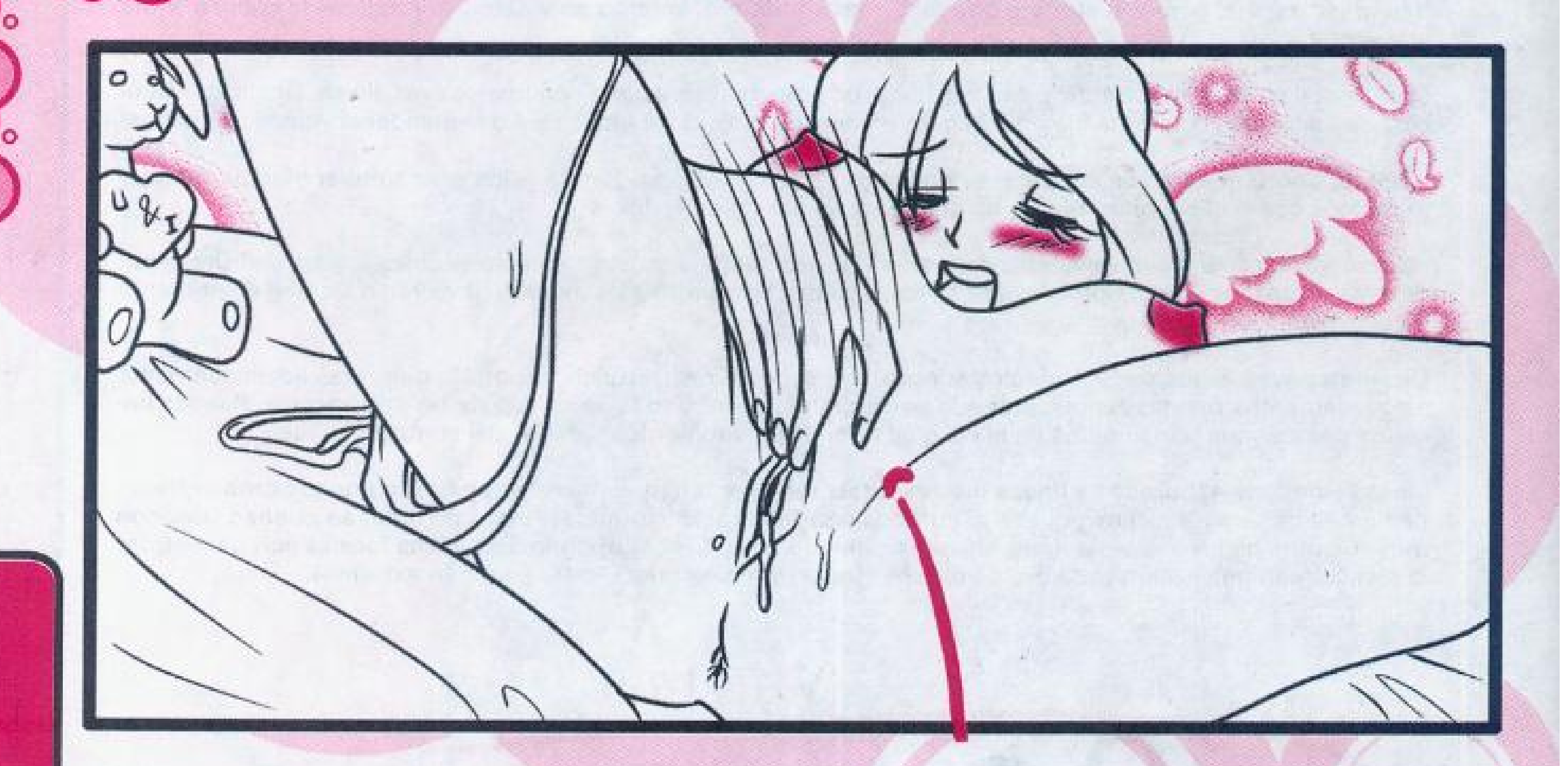
Onomatopeyas: Éstas son los efectos sonoros (ya sabes: Crash, crunch, zoom). Si deformas adecuadamente estos elementos puedes representar a la perfección el pasar a toda velocidad de un motociclista. Puedes hacerlos parecer que son líquidos en el caso de querer representar los sonidos del contacto sexual.

Líneas cinéticas, ashurados y líneas focales: Éstas representan movimientos rápidos, como el bombeo frenético antes de tener el orgasmo. Los ashurados son texturas con simples líneas de tinta; se pueden usar con movimientos pequeños en la mano de una chica que se está masturbando. Las líneas focales son para atraer la atención en una acción al centro de alguna viñeta (también puede estar en algún extremo).



CÓMIC: MOVIMIENTO EN VIÑETAS

Por R. H. CRISTÓBAL



LÍNEAS DE MOVIMIENTO

Elementos para el movimiento en viñetas

Encuadres: Los encuadres bien utilizados pueden ejemplificar a la perfección una secuencia en un hentai, si mezclas todos los elementos arriba citados puedes obtener una página dinámica, que no sólo muestra una historia, también representa movimiento, acción y tiempo/espacio. Aquí el Arte Secuencial toma sentido.

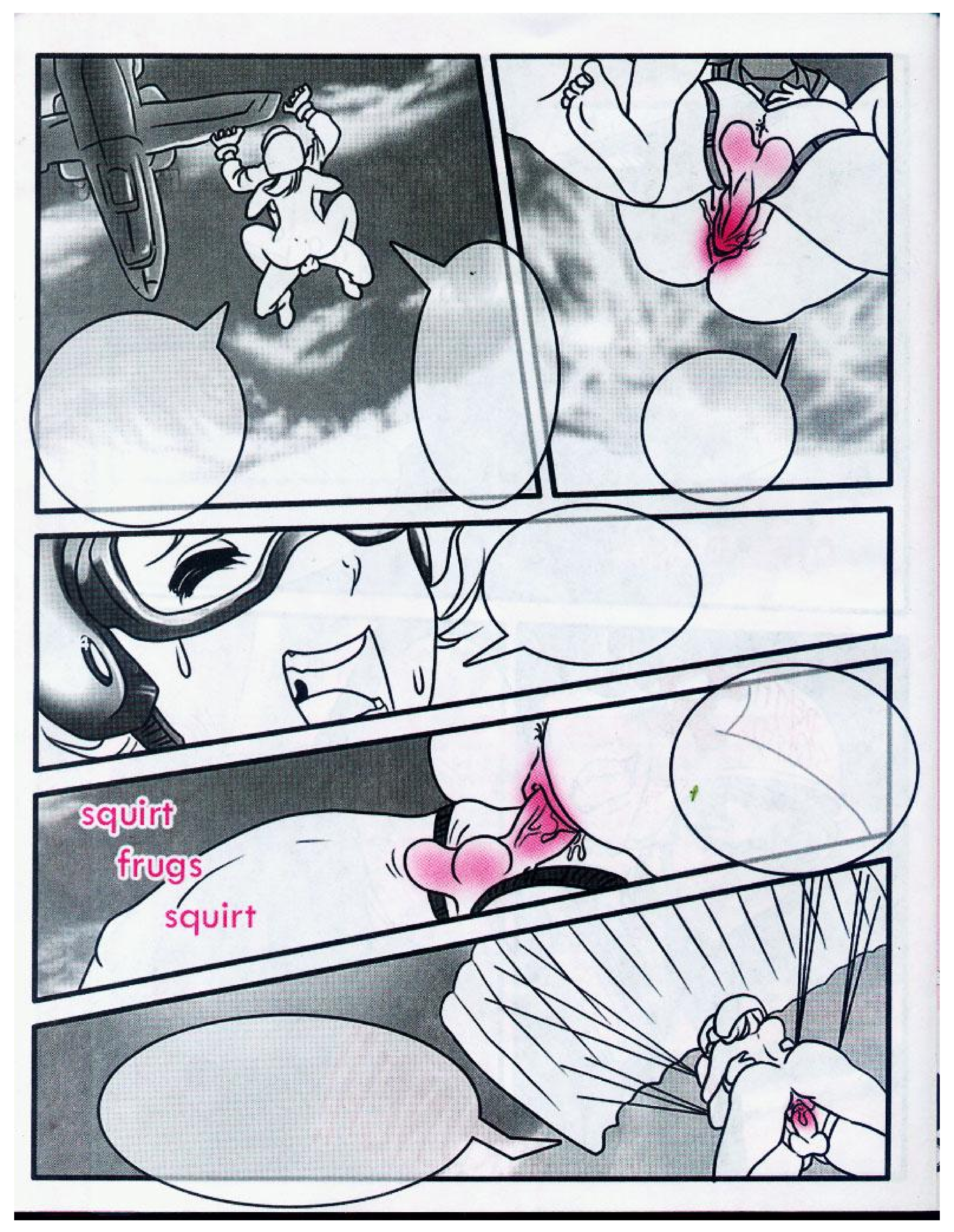
El uso adecuado de personajes puede mejorar en exceso la apariencia de nuestro manga. Si se tiene la idea bien clara de qué es lo que se quiere obtener, será más sencillo plasmar y terminar una historia.

Para los elementos del movimiento es esencial tener la idea de las escenas bien definida en la cabeza, puedes improvisar pero eso te hará perder tiempo, a menos que sea algo que no se te había ocurrido antes y que pueda ir dentro del esquema de tu manga hentai.

Como punto final, lo más importante es usar tu criterio y planear bien tu proyecto, es indispensable que te documentes, ya que luce mejor un manga con referencias reales de los objetos en escena. Pero eso es harina de otra clase, que veremos más adelante. Por el momento practica estos elementos y acostúmbrate a usarlos, recuerda que lo más importante es crear lo que a ti te plazca y esto son solo tips para que se te facilite el trabajo. Como tarea puedes revisar tus mangas y darte cuenta de que todos los elementos mencionados líneas arriba se encuentran en ellos.

Hasta la próxima; practica mucho.

DEATH SQUAD
CRUNCH!


squirt
frugs
squirt

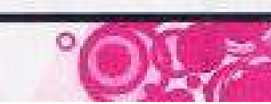
El conocimiento de las proporciones del cuerpo humano es de vital importancia en cualquier género del dibujo, como en el hentai, que es el que manejamos en esta revista. Para poder dibujar correctamente el cuerpo en cualquier posición, es importante saber las medidas básicas que lo componen. A continuación te presentamos esas medidas que se consideran "ideales" en el dibujo del cuerpo humano. Estas medidas puedes cambiarlas tú a tu conveniencia, dependiendo del diseño de tus personajes. Lo que verás en estas páginas úsalo únicamente como referencia, recuerda, nada está escrito en piedra.

Estas medidas consideradas "ideales" están basadas en los cánones estéticos griegos, así como en los estudios que realizó **Leonardo Da Vinci** sobre las teorías de las proporciones humanas perfectas realizadas por Vitruvio, el arquitecto.

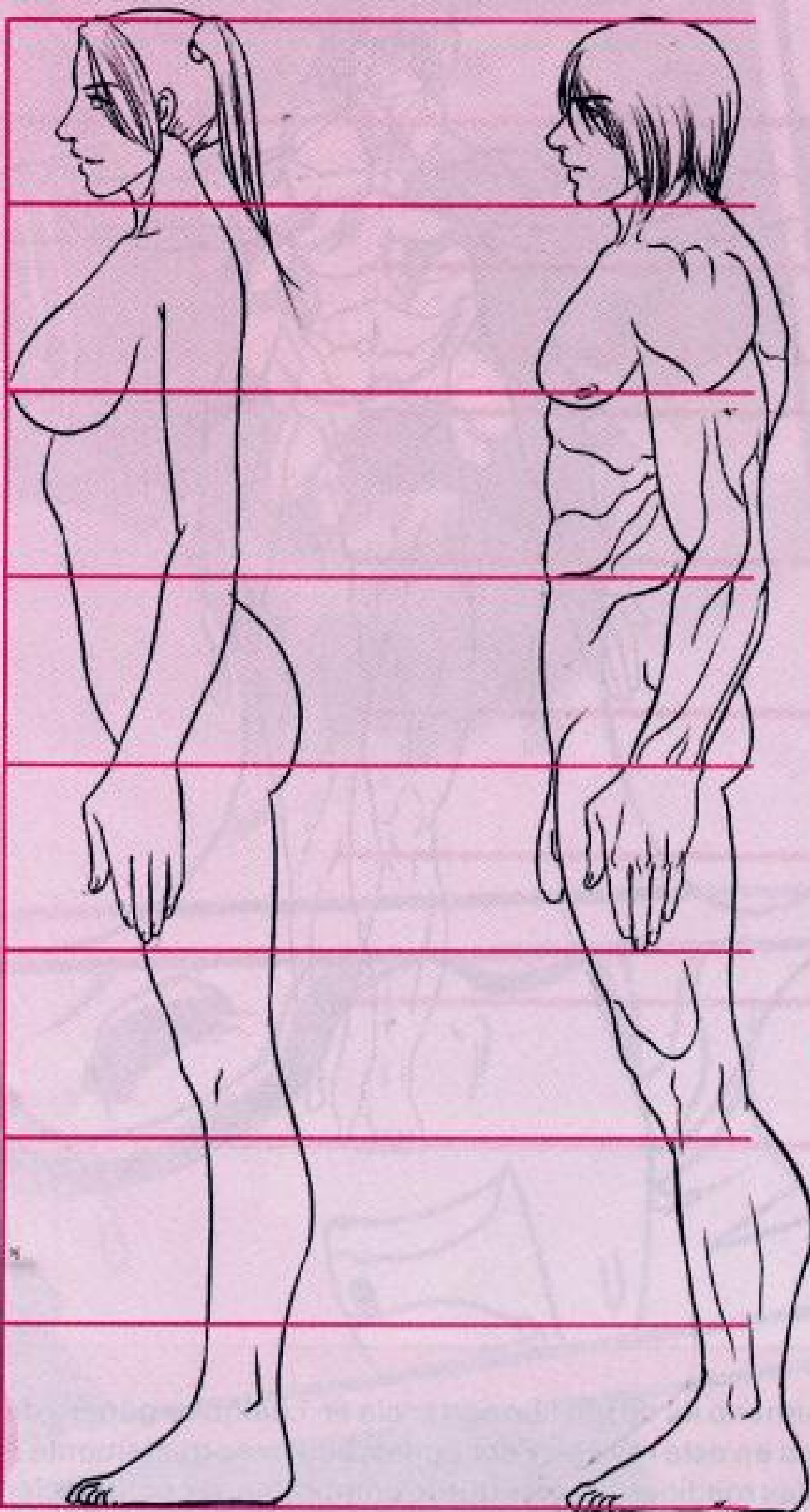
Como medida usamos la cabeza. Esta medida la puedes sacar ya después de haberla hecho, y con tu lápiz tomas la dimensión, siendo, por ejemplo, la punta del lápiz la medida hasta la barbilla, y con tu dedo pulgar puedes indicar el límite que será la coronilla.

ANATOMÍA: PROPORCIONES

Por RAZVAN







Usamos este canon de ocho cabezas de alto tanto en hombres como en mujeres. A continuación puedes ver una comparativa de los cuerpos de perfil, tanto de hombre como de mujer. Entre las diferencias más significativas podemos apreciar que el hombre se para más erguido, a diferencia de la mujer que, al estar de pie, tiene una forma mas curvilínea y menos rígida.

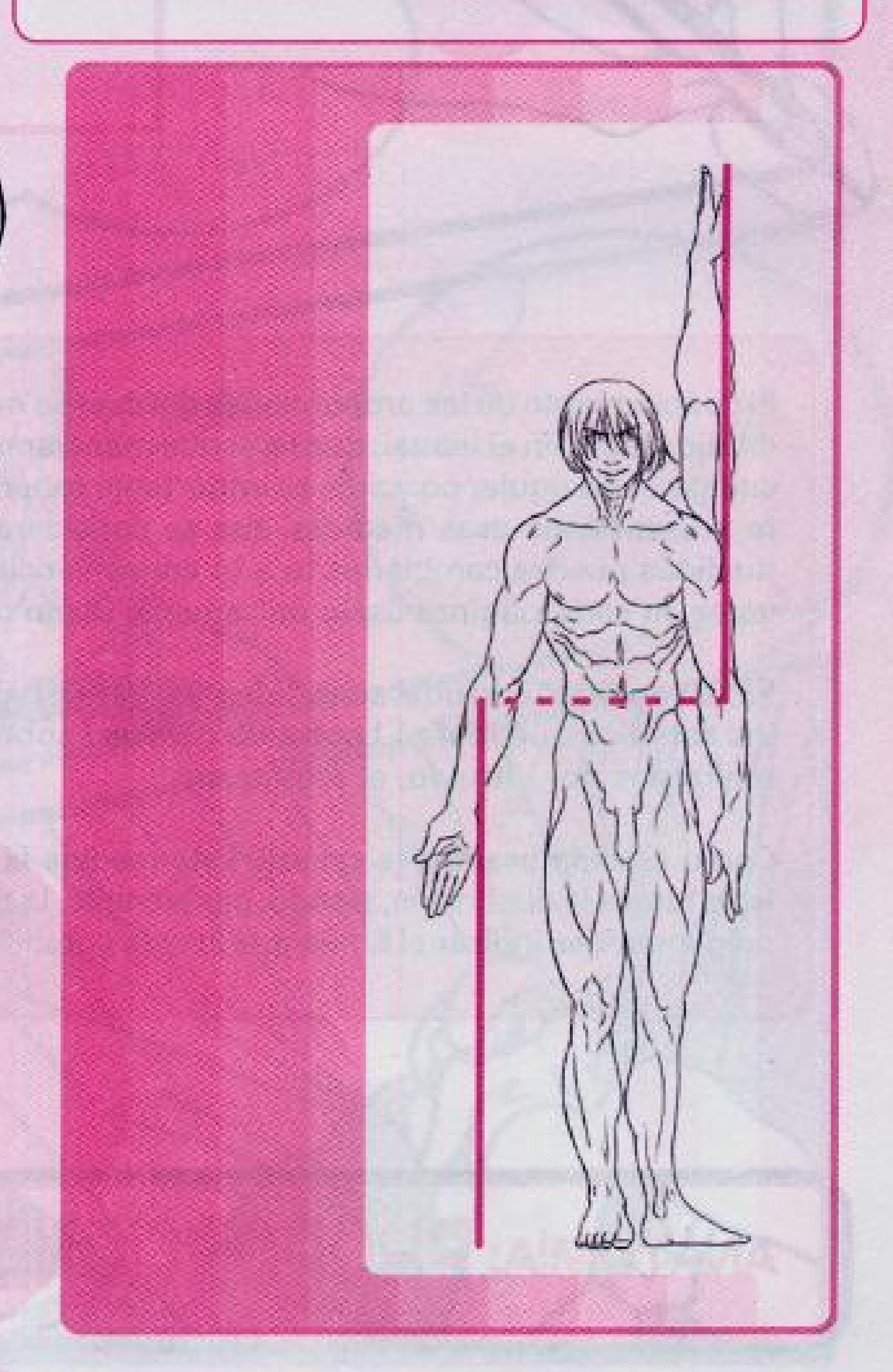
Es importante notar que en el hombre la línea de la pantorrilla sobrepasa los glúteos, a diferencia de la mujer, en cuya fisonomía la línea de los glúteos sobrepasa la pantorrilla.

Algunos datos que hay que recordar:

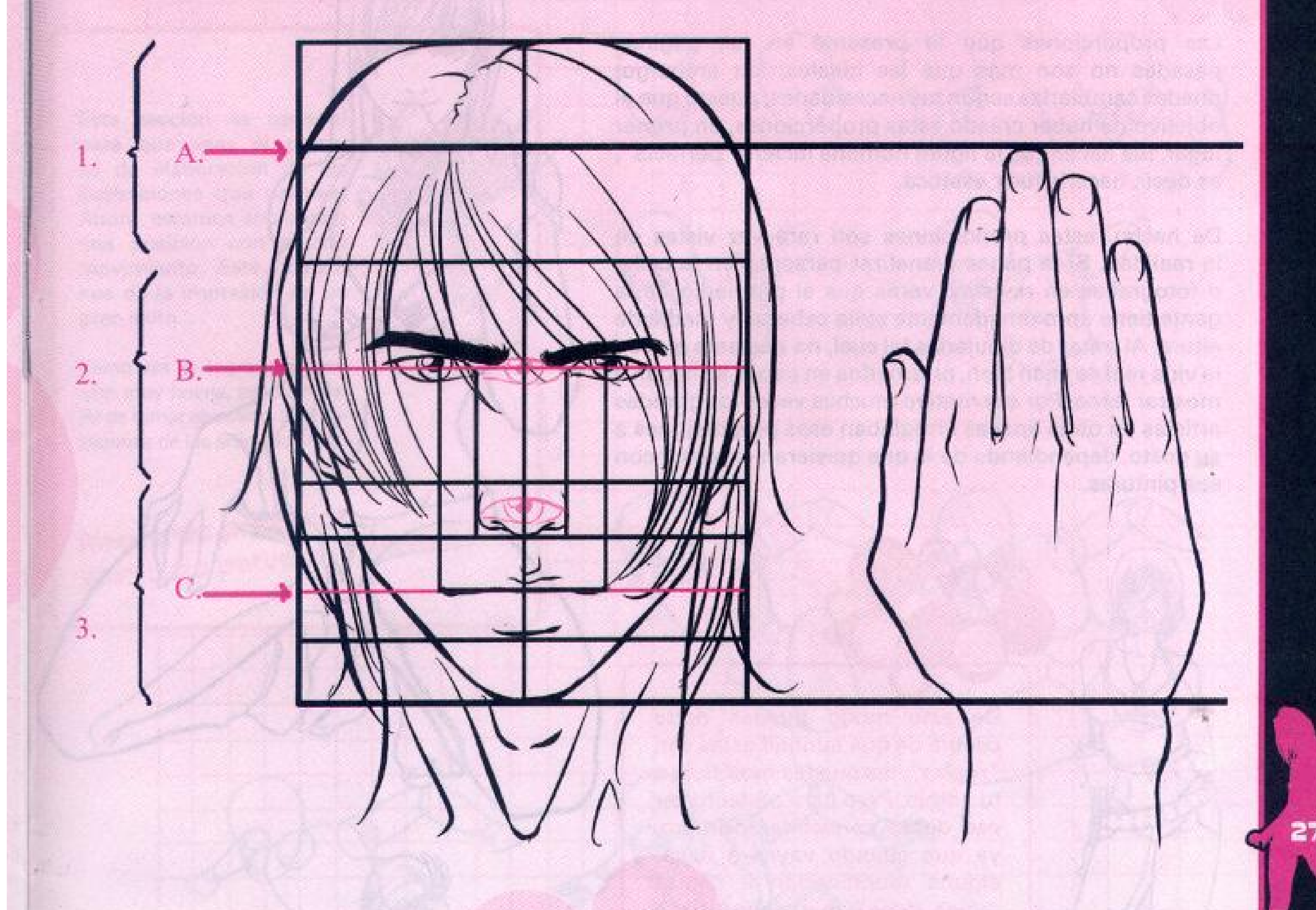
La medida del pie no debe sobrepasar la distancia entre el codo y la muñeca.

El brazo colgando relajadamente, y con los dedos extendidos, no debe sobrepasar la línea que coincide con la mitad del muslo.

La medida del brazo, desde la axila hasta la punta del dedo medio, es la misma que de la base del cuello hasta la base de los glúteos.



Una medida importante para dar el largo total del cuerpo es el ombligo, ya que éste es el punto medio de todo el cuerpo con el brazo extendido.



El rostro también cuenta con sus propias proporciones, las cuales describiré a continuación:

La cabeza puede ser dividida en tres segmentos iguales, desde la coronilla hasta el mentón. Si dividimos cada uno de las secciones resultantes a la mitad, obtendremos las líneas de referencia para el lugar en el cual nace el cabello (A), la línea de los ojos (B) y la de la boca (C). Si hacemos un par de divisiones más en el cuadro C, obtendremos la línea que nos marca el nacimiento de la nariz, y la línea que nos indica el límite del labio inferior.

La distancia entre los ojos es usualmente la medida de un ojo; esta medida coincide con el ancho de la nariz.

Las comisuras de los labios coinciden con el centro de las pupilas.

Las orejas comienzan aproximadamente a la altura de los ojos, y terminan a la altura de la línea de la nariz.

El tamaño de la mano usualmente es similar al tamaño del rostro, midiendo a partir de donde está el nacimiento del cabello.



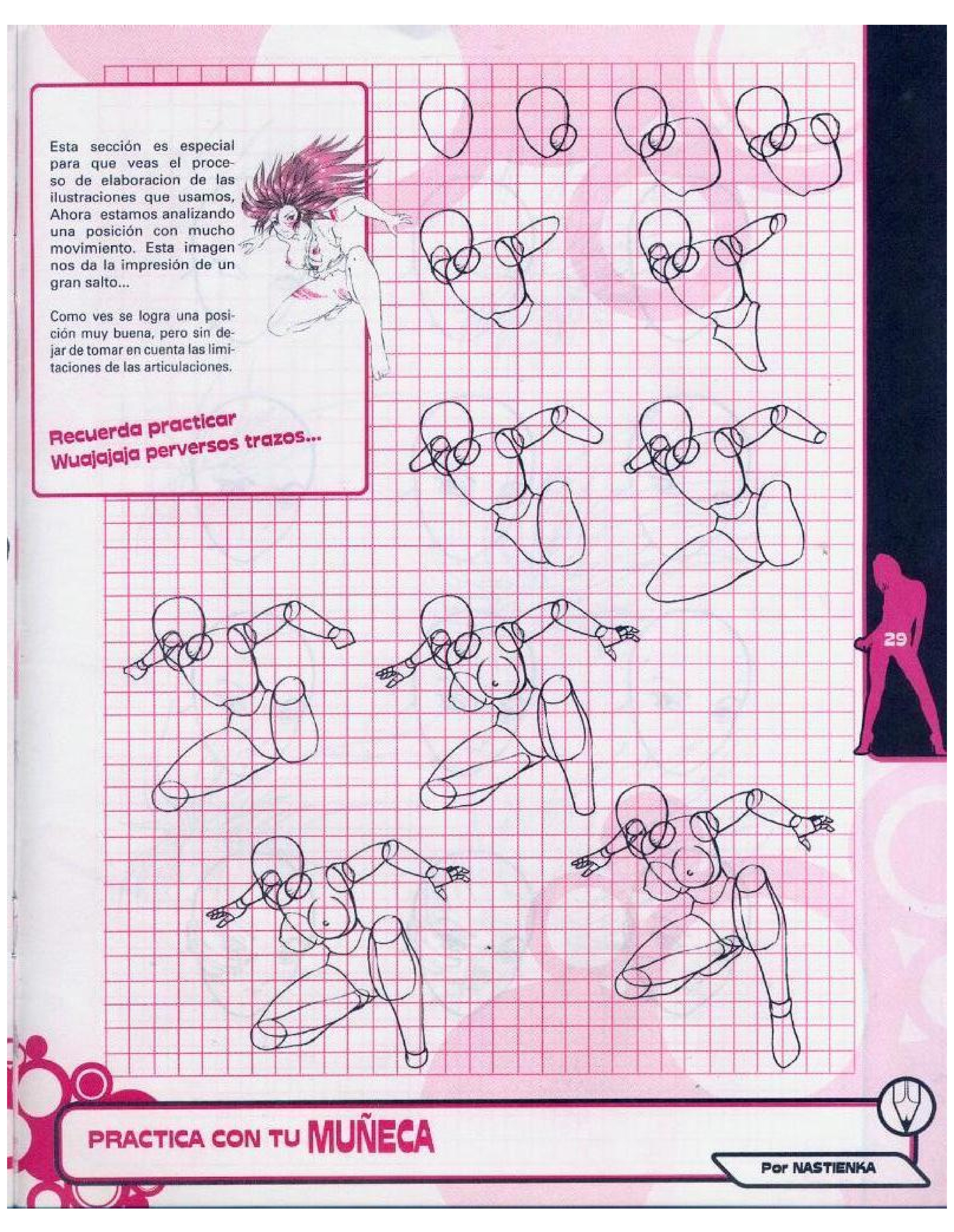
Las proporciones que te presenté en las páginas pasadas no son más que las ideales; sin embargo, puedes cambiarlas según tus necesidades, puesto que el objetivo de haber creado estas proporciones, en primer lugar, fue hacer que la figura humana luciera "perfecta", es decir, hacerla lucir estética.

De hecho, estas proporciones son rara vez vistas en la realidad. Si te pones a analizar personas en la calle, o fotografías en revistas, verás que el promedio de la gente tiene aproximadamente siete cabezas y media de altura. Al tratar de dibujarlas tal cual, no obstante que en la vida real se vean bien, plasmados en papel, se llegan a mostrar raros. Por ese motivo muchas veces los grandes artistas en otras épocas arreglaban esas proporciones a su gusto, dependiendo de lo que quisieran expresar con sus pinturas.

De este modo puedes darte cuenta de que aunque éstas son "reglas", las puedes modificar a tu antojo. Pero para poder hacer eso debes conocerlas primero, ya que cuando vayas a hacer alguna modificación a dichas reglas, debe haber alguna razón que respalde dicho cambio.

En el anime, manga, cómic, etcétera, las proporciones son usualmente modificadas para que se ajusten a las características de los diversos personajes, haciéndolos por lo regular de ocho o más cabezas en el manga, llegando incluso a proporciones de 10 o incluso más cabezas. En la mujer generalmente este aumento de estatura se realiza aumentando el tamaño de las piernas para hacerlas lucir más estéticas. Así que todo depende de qué es lo que busques expresar, y qué características desees darle a tus personajes, así que practica mucho, y estudia estas proporciones para poder cambiarlas a tu gusto.

Espero que esta clase haya sido de utilidad, y ¡Nos vemos en el próximo número!



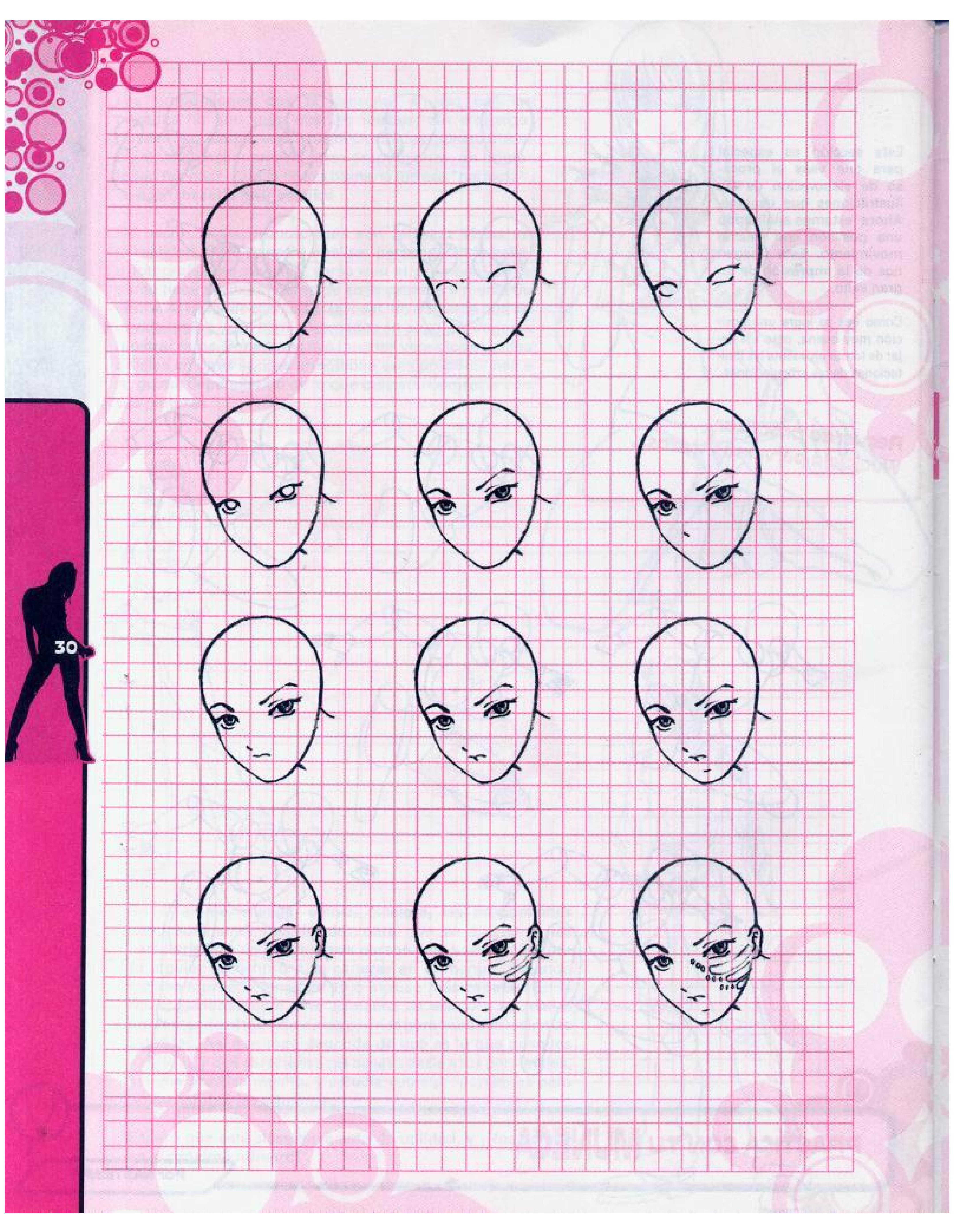
Esta sección es especial para que veas el proceso de elaboracion de las ilustraciones que usamos, Ahora estamos analizando una posición con mucho movimiento. Esta imagen nos da la impresión de un gran salto...

Como ves se logra una posición muy buena, pero sin dejar de tomar en cuenta las limitaciones de las articulaciones.

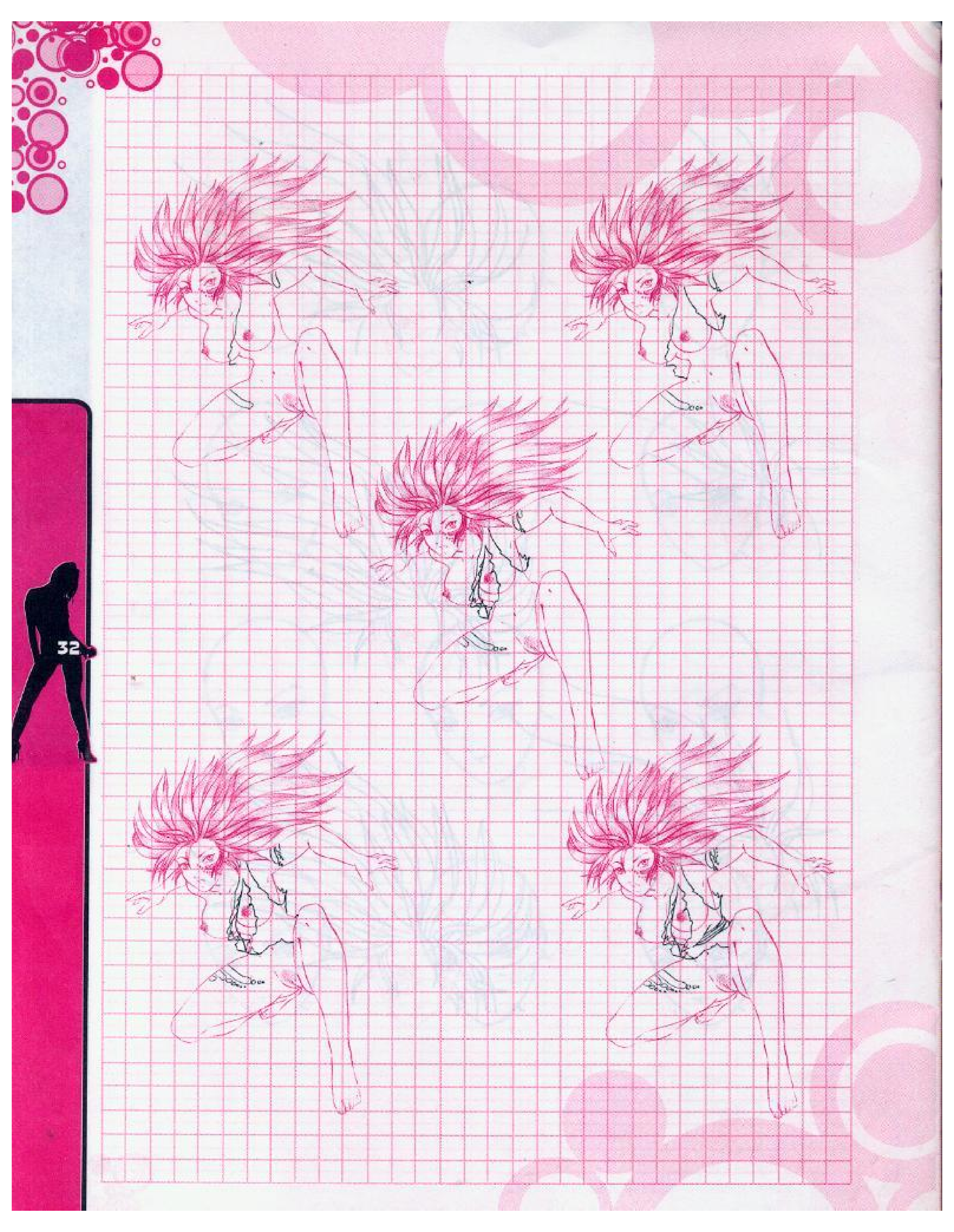
Recuerda practicar Wuajajaja perversos trazos...

PRACTICA CON TU MUÑECA

Por NASTIENKA






32